



**Offizielle Regelungen für  
6-Man-Tackle-Football**

**AFVBY**

**2022**

Allgemein: Es gilt das aktuelle Regelwerk des AFVD „Regeln & Interpretationen“ mit den folgenden Änderungen und Ergänzungen.

(Anmerkung: Die jeweilige Referenzquelle aus dem aktuellen Regelwerk des AFVD „Regeln & Interpretationen“ wird in Klammern angegeben. Kommentare zu den Regeln sind kursiv geschrieben.)

#### **(Regel 1-1)**

Das Spiel muss zwischen zwei Teams mit jeweils nicht mehr als 6 Spieler ausgetragen werden. Ein Team darf legal mit weniger als 6 Spielern spielen. Sind weniger als 4 Spieler verfügbar sollte das Spiel unterbrochen werden.

#### **(Regel 1-2)**

Es soll auf einem 6-Man-Tackle-Football Feld gespielt werden. Die Abmessungen sind wie folgt: 80 Meter lang, 40 Meter breit. Die 40-Meter-Markierung bildet hierbei die Mittellinie des Feldes. Die Hashmarks sind 12m von der Seitenlinie entfernt. Auf dem Spielfeld sollen sich an jeder 10-Meterlinie und 4 Meter von der Seitenlinie entfernt Viermetermarkierungen befinden.

Es kann die volle Größe des Feldes für 11-Mann-Football genutzt werden, wenn es unbedingt notwendig ist oder nicht praktikabel ein 6-Man-Tackle-Football Feld zu nutzen.

#### **(Regel 3-2)**

Ein Spielviertel (Periode) soll 10 Minuten lang sein.

#### **(Regel 3-5-3)**

a) Team A darf weder sein Huddle mit mehr als 6 Spielern auflösen noch mehr als 6 Spieler für mehr als 3 Sekunden in seinem Huddle oder in einer Formation belassen. Die Schiedsrichter müssen die Aktion stoppen, egal ob der Snap unmittelbar bevorsteht oder gerade durchgeführt wurde.

b) Team B ist es erlaubt, kurzfristig mehr als 6 Spieler auf dem Feld zu lassen, um die Offense Formation zu ermitteln, aber sie dürfen nicht mehr als 6 Spieler in ihrer Formation haben, wenn der Snap unmittelbar bevorsteht. Egal ob der Snap unmittelbar bevorsteht oder gerade durchgeführt wurde, die Schiedsrichter müssen die Aktion stoppen.

**Strafe (a-b): Dead Ball Foul. 5 Meter vom Succeeding Spot [S22].**

**(Regel 4-1-3)**

Bei einem Try nach einem Touchdown wird ein Live Ball für dead erklärt, wenn Team B in Ballbesitz kommt oder es offensichtlich ist, dass ein Kick erfolglos ist.

**(Regel 5-1-2)**

Die Line to Gain für eine Serie wird in einer Entfernung von 15 Meter zum vordersten Punkt des Ball festgelegt (*Die Offense muss in 4 Versuchen 15 Meter statt 10 Meter für ein neues First Down zurücklegen*)

**(Regel 6-1-1)**

Soweit sie nicht durch eine Strafe verschoben wurde, ist die Restraining Line des Kicking Teams bei einem Kickoff auf einem 6-Man-Football-Feld (siehe Änderungen zu Regel 1-2) die **eigene** 30-Meterlinie und bei einem Free Kick nach einem Safety die **eigene** 20-Meterlinie Die Restraining Line des Receiving Teams muss 15 Yards von diesem Punkt entfernt.

**(Regel 6-1-2)**

Es gibt keine Mindestanzahl von Team-A-Spielern auf beiden Seiten des Kickers.

**(Regel 6-1-7)**

Ist das Ergebnis des Free-Kicks-Spieles ein Touchback für Team B, dann bringt Team B den Ball an der eigenen 20-Meterlinie ins Spiel

**(Regel 6-2-1)**

Es ist ein Foul, wenn ein Free Kick zwischen den Goallines ins Aus geht, ohne vorher von einem Team-B-Spieler, der sich inbounds befindet, berührt worden zu sein.

**Strafe: Live Ball Foul. 5 Meter vom Previous Spot oder 5 Meter von dem Punkt, an dem der anschließende Dead Ball zu Team B gehört oder das Receiving Team kann den Ball 20 Meter jenseits Team A's Restraining Line am Inbounds Spot ins Spiel bringen [S19]**

**(Regel 7-1-4)**

Sofern der Ball nicht gekickt oder vorwärts gepasst wurde, darf er nicht über die neutrale Zone hinausbewegt werden, BIS EINE BALLÜBERGABE zwischen dem Empfänger des Snap und einem anderem Team-A-Spieler stattgefunden hat. AUSNAHME: Jeder Spieler von Mannschaft A darf einen freien Ball avancieren, nachdem er von einem Team-B-Spieler berührt worden ist. Eine erzwungene Berührung eines freien Balls durch Team B bleibt unbeachtet. Eine Ballübergabe ist abgeschlossen, wenn der Empfänger des Snaps in den Besitz des Footballs gelangt, diesen freiwillig oder unfreiwillig aufgibt und ein anderer Team-A-Spieler den Besitz wiedererlangt.

**Strafe: 5 Meter vom Previous Spot zusätzlich Downverlust [S19 & S9].**

**(Regel 7-1-4)**

Wenn der Snap gemufft wird und ein Team-A-Spieler fängt oder recovers den Ball jenseits der neutralen Zone, darf er diesen nicht avancieren. Vorgehen: Downverlust am Previous Spot [S9]. *(Es ist kein Raumgewinn durch einen gemufften Snap möglich)*. Wenn ein Team-A-Spieler den gemufften Snap hinter der neutralen Zone fängt oder recovers, darf der Ball erst nach einer legalen Ballübergabe advanced werden.

**Strafe: 5 Meter vom Previous Spot für das Advancieren des Balls bzw. der Versuch, den Ball zu avancieren.**

**(Regel 7-1-4)**

Beim Snap dürfen sich nicht mehr als 3 Team-A-Spieler im Backfield befinden.

**(Regel 7-1-6)**

Der Ball darf, während eines Scrimmage Downs hinter der neutralen Zone, in jede Richtung an jeden Spieler übergeben werden. Es kann jederzeit der Ball nach vorne an einen Spieler, der sich an der Scrimmage Line aufgestellt hat, übergeben werden. AUSNAHME: Der Ball darf nicht durch die Beine des Snappers nach vorne übergeben werden.

**Strafe: 5 Meter vom Previous Spot zusätzlich Downverlust [S19 & S9].**

**(Regel 7-3)**

Der Ball wird für dead erklärt, wenn ein Passer seinen eigenen Vorwärtspass fängt (unberührt von Team B). Der Vorwärtspass wird für unvollständig erklärt.

**(Regel 7-3)**

Alle Spieler sind berechtigt einen Vorwärtspass zu fangen (Ausnahme: Der Passer fängt seinen eigenen Vorwärtspass; siehe vorherige Regel). Wenn ein Vorwärtspass auf den Snapper geworfen wird, muss der Ball mindestens 1 Meter lang in der Luft zurücklegen.

**(Regel 7-3-2-h)**

Es darf auch ein anderer Spieler als der Empfänger des Snap, der sich außerhalb der Tackle Box befindet oder befunden hat, den Ball legal so wegwerfen, dass er die neutrale Zone oder die über die Seitenlinie hinaus verlängerte neutrale Zone überquert und jenseits landet, um Raumverlust zu vermeiden.

**(Regel 8-1)**

Die Anzahl der Punkte eines gewinnbringenden Downs ergibt sich aus der nachfolgenden Tabelle:

Fieldgoal.....	4 Punkte
Erfolgreicher Try:	
Touchdown.....	1 Punkt
Fieldgoal.....	2 Punkte

Team B kann bei einem Try keine Punkte erzielen.

**(Regel 9-1-14)**

Befindet sich ein Team in einer Scrimmage Kick Formation oder in einer Offense Formation, in der kein Spieler einen direkten Hand-To-Hand Snap entgegennehmen kann, darf ein Defense Spieler keinen Kontakt mit dem Snapper herstellen, bis eine Sekunde nach dem Snap vergangen ist.